

Ramm, Michaela; Wichelhaus, Svenja; Altevogt, Stefan
**Hilfreicher Mehrwert oder lästige Pflicht? Wie Studierende ein
Online-Medienportal als Portfolio- und Prüfungswerkzeug bewerten**

Mandel, Schewa [Hrsg.]; Rutishauser, Manuel [Hrsg.]; Seiler Schiedt, Eva [Hrsg.]: *Digitale Medien für Lehre und Forschung. Münster ; New York ; München ; Berlin : Waxmann 2010, S. 199-210. - (Medien in der Wissenschaft; 55)*



Quellenangabe/ Reference:

Ramm, Michaela; Wichelhaus, Svenja; Altevogt, Stefan: Hilfreicher Mehrwert oder lästige Pflicht? Wie Studierende ein Online-Medienportal als Portfolio- und Prüfungswerkzeug bewerten - In: Mandel, Schewa [Hrsg.]; Rutishauser, Manuel [Hrsg.]; Seiler Schiedt, Eva [Hrsg.]: *Digitale Medien für Lehre und Forschung. Münster ; New York ; München ; Berlin : Waxmann 2010, S. 199-210* - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-173305 - DOI: 10.25656/01:17330

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-173305>

<https://doi.org/10.25656/01:17330>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Medien in der Wissenschaft

GMW
Gesellschaft
für Medien in der
Wissenschaft e.V.



Schewa Mandel, Manuel Rutishauser,
Eva Seiler Schiedt (Hrsg.)

Digitale Medien für Lehre und Forschung

WAXMANN

Schewa Mandel,
Manuel Rutishauser,
Eva Seiler Schiedt (Hrsg.)

Digitale Medien für Lehre und Forschung



Waxmann 2010
Münster / New York / München / Berlin

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Medien in der Wissenschaft; Band 55

Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V.

ISBN 978-3-8309-2385-5

ISSN 1434-3436

© Waxmann Verlag GmbH, 2010

Postfach 8603, 48046 Münster

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Design, Ascheberg

Titelfoto: Liz Ammann, Grafik-Design

Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster

Druck: Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706

Alle Rechte vorbehalten

Printed in Germany

Inhalt

<i>Schewa Mandel, Eva Seiler Schiedt</i> Editorial.....	11
--	----

Keynotes

<i>Catherine Mongenet</i> Strategy to develop e-learning at the University of Strasbourg	17
<i>Markus Gross</i> Disney Research Zurich – Forschung für die Medien- und Unterhaltungsindustrie	19
<i>Rolf Schulmeister</i> Ein Bildungswesen im Umbruch.....	20

Sessions

Webbasierte Tools für Lehre und Forschung

<i>Martin Kriszat, Iavor Sturm, Jan Torge Claussen</i> Lecture2Go – von der Vorlesungsaufzeichnung ins World Wide Web.....	25
<i>Beat Döbeli Honegger</i> Literaturverwaltung 2.0 als Bindeglied zwischen Forschung und Lehre?	39
<i>Melanie Paschke, Pauline McNamara, Peter Frischknecht, Nina Buchmann</i> Die onlinebasierten Schreibplattformen „Wissenschaftliches Schreiben, WiSch“ (Bachelorlevel) und „Scientific Writing Practice, SkriPS“ (Masterlevel). Vermittlung wissenschaftlicher Schreibkompetenz in der Fachdisziplin	50

E-Kompetenz in Curricula und Hochschulentwicklung

<i>Julia Sonnberger, Regina Bruder, Julia Reibold, Kristina Richter</i> Fachübergreifend zu erwerbende Kompetenzen in universitären E-Learning-Veranstaltungen	61
<i>Gottfried S. Csanyi</i> Das ILO-Wiki: Wiederverwendung und Weiterentwicklung von Lernergebnissen mittels Social Software	72

<i>Nicolas Apostolopoulos, Brigitte Grote, Harriet Hoffmann</i> E-Learning-Support-Einrichtungen: Auslaufmodelle oder integrative Antriebskräfte?	83
---	----

Vernetztes und forschendes Lernen

<i>Andreas Bihrer, Mandy Schiefner, Peter Trempp</i> Forschendes Lernen und Medien. Ein Beispiel aus den Geschichtswissenschaften	95
---	----

<i>Wolfgang Kesselheim, Katrin Lindemann</i> Gemeinsam forschen lernen mit digitalen Medien: das Projekt „gi – Gesprächsanalyse interaktiv“	106
---	-----

<i>Damian Miller</i> E-Portfolio als Medium zur Vernetzung von Lehre und Forschung	118
---	-----

E-Teaching für kollaboratives Online-Lernen

<i>Gergely Rakoczi, Ilona Herbst</i> Wie viel Qualifikationen brauchen E-Tutorinnen und E-Tutoren an einer Technischen Universität und welchen Einfluss hat Videoconferencing auf die Motivation?	131
--	-----

<i>Cerstin Mahlow, Elisabeth Müller Fritschi, Esther Forrer Kasteel</i> Bologna als Chance: (E-)Portfolio im Studium der Sozialen Arbeit.....	144
---	-----

<i>Sabine Seufert, Reto Käser</i> Einsatz von Wikis als Kollaborationstool für die forschungsbasierte Lehre	159
---	-----

Motivation und Gestaltung von Blended Learning

<i>Helge Fischer, Thomas Köhler</i> Entdecker versus Bewahrer: Herleitung eines Handlungsrahmens für die zielgruppenspezifische Gestaltung von Change- Management-Strategien bei der Einführung von E-Learning- Innovationen in Hochschulen	177
---	-----

<i>Peter Baumgartner</i> Von didaktischen Erfahrungen lernen – aber wie? Zur Systematik von Gestaltungsebenen bei Blended-Learning-Szenarien	188
--	-----

<i>Michaela Ramm, Svenja Wichelhaus, Stefan Altevogt</i> Hilfreicher Mehrwert oder lästige Pflicht? Wie Studierende ein Online-Medienportal als Portfolio- und Prüfungswerkzeug bewerten.....	199
--	-----

Kommunikation und Austausch mit digitalen Medien (Learning Café)

Nathalie Roth

eduhub – Drehscheibe der Schweizer E-Learning-Community..... 211

Gabi Reinmann, Silvia Sippel, Christian Spannagel

Peer Review für Forschen und Lernen. Funktionen, Formen,
Entwicklungschancen und die Rolle der digitalen Medien..... 218

Thomas Sporer, Astrid Eichert, Stefanie Tornow-Godoy

Interaktive Veranstaltungsformate und das Dialog-Prinzip.
Offene Ansätze des Austauschs mit und über digitale Medien 230

Michael Tesar, Robert Pucher, Fritz Schmöllebeck,

Benedikt Salzbrunn, Romana Feichtinger

Kollaboratives Forschen und Lernen mit dem
Web 2.0 zur Senkung der Dropout-Rate 241

Web-Tools als Basis wissenschaftlicher Arbeit

Nina Heinze, Patrick Bauer, Ute Hofmann, Julia Ehle

Kollaboration und Kooperation mit Social Media in verteilten
Forschungsnetzwerken..... 252

Katja Derr, Reinhold Hübl

Durchführung und Analyse von Online-Tests unter
Verwendung einer E-Learning-Plattform.
Technische und methodische Aspekte 263

Jonas Schulte, Reinhard Keil, Johann Rybka, Ferdinand Ferber,

Rolf Mahnken

Modularisierung von Laborkomponenten zur besseren Integration
von Forschung und Lehre im Ingenieurbereich 275

Digitale Medien in der Curricula-Entwicklung

Christiane Metzger

ZEITLast: Lehrzeit und Lernzeit.

Studierbarkeit von BA-/BSc-Studiengängen als Adaption von
Lehrorganisation und Zeitmanagement unter Berücksichtigung
von Fächerkultur und neuen Technologien 287

Carmen Leicht-Scholten, Heribert Nacken

Mobilising Creativity. Das Zusammenspiel der Zukunftskonzepte
Forschung und Lehre an der RWTH Aachen..... 303

<i>Klaus Wannemacher</i> Die Etablierung des Online-Masterstudiums – der verdeckte Aufschwung der postgradualen Weiterbildung.....	317
--	-----

Interaktive Postersession

<i>Isa Jahnke</i> „Manchmal möchte man eben etwas sagen ...“ – eine Studie über informelles Lernen unterstützt mit Online-Foren	327
---	-----

<i>Gabi Reinmann, Alexander Florian, Mandy Schiefner</i> Open Study Review. Forschen und Lernen bei der Recherche und Bewertung von empirischen Befunden	341
--	-----

<i>Sandra Laumen, Rainer Haack, Monika Eigenstetter, Mike Grimme, Simon Richrath</i> Schulungsoptimierung im Bereich Lern-Management-Systeme anhand von Usability-Untersuchungen.....	353
---	-----

Modelle des forschenden Lernens

<i>Kerstin Mayrberger</i> Ein didaktisches Modell für partizipative E-Learning-Szenarien. Forschendes Lernen mit digitalen Medien gestalten.....	363
--	-----

<i>Anne Steinert, Ulf-Daniel Ehlers</i> Forschendes Lernen mit Netzwerken	376
--	-----

<i>Marc Seifert, Viktor Achter</i> SuGI – eine nachhaltige Infrastruktur zur Erstellung und Distribution digitaler Lerninhalte	388
--	-----

Öffentlichkeit und Rechtsfragen

<i>Sandra Hofhues</i> Die Rolle von Öffentlichkeit im Lehr-Lernprozess	405
---	-----

<i>Kerstin Eleonora Kohl</i> Im Zweifel für die Lernchance? Freiwillige Plagiatskontrolle wissenschaftlicher Arbeiten	415
---	-----

<i>Martin Sebastian Haase</i> Learning-Website. Rechtliche Fallstricke bei der Online-Gestaltung	428
--	-----

Ausstellung

<i>Franco Guscetti, Simone Geiger, Paula Grest</i> CYTOBASE und CYTOSCOPE: eine Einführung in die Zytologie für Studenten der Veterinärmedizin	435
<i>Andrea Fausel, Slavica Stevanović</i> Lernmodule im Hochschulalltag: die „Tübinger Mediävistik Lernmodule“	437
<i>Antje Schatta, Frauke Kämmerer, Helmut M. Niegemann</i> Onlinebasierter Weiterbildungsstudiengang „Instruktionsdesign und Bildungstechnologie (IDeBiT)“ mit Master-Abschluss an der Universität Erfurt	439
<i>Lutz Pleines</i> Prüfungen <i>on demand</i> Ansätze zur Prozessoptimierung von Massenklausuren	441
<i>Ingeborg Zimmermann, Barbara Dändliker, Monika Puwein</i> Recherche-Portal der Universität Zürich – digitales Tor zu elektronischen Ressourcen	444
<i>Dirk Bauer, Brigitte Schmucki</i> Safe Exam Browser – die Browserapplikation zur sicheren Durchführung von Online-Prüfungen	446
<i>Nicole Wöhrle, Claude Gayer</i> Servicestelle E-Learning an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg	447
<i>Thomas Moser, Dominik Petko, Kurt Reusser</i> unterrichtsvideos.ch: eine digitale Bibliothek für videobasierte Lehrerinnen- und Lehrerbildung.....	449
<i>Jonas Liepmann</i> Web 2.0 als Chance Übergänge zwischen Forschung und Lehre zu realisieren – die Plattform <i>iversity</i>	451

Anhang

Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW).....	455
Universität Zürich	456
Steering Committee	457
Autorinnen und Autoren	459

Hilfreicher Mehrwert oder lästige Pflicht?

Wie Studierende ein Online-Medienportal als Portfolio- und Prüfungswerkzeug bewerten

Zusammenfassung

Der vorliegende Beitrag diskutiert die Konzeption und Evaluation eines Online-Medienportals – die sogenannte „Mediengalerie“ – im Bachelorprogramm *Medieninformatik* an der Fachhochschule Osnabrück. Die Motivation für das Projekt war, IT-Unterstützung für die projektorientierten Praktika und die Voraussetzung für Online-Prüfungen zu schaffen. Die Pilotphase der Plattform wurde durch eine Evaluation begleitet, um herauszufinden, ob die Studierenden sie als hilfreiches Werkzeug oder als lästiges Kontrollinstrument empfinden. Es zeigte sich, dass die Studierenden das Portal vorwiegend als überaus hilfreich bewerten, besonders hinsichtlich der E-Portfolio-Möglichkeiten, ihre Projekte zu sammeln und mit anderen Projekten vergleichen zu können. Dadurch würde die Qualität von Projekten verbessert und die Studierenden fänden Inspiration. Ab dem Wintersemester 2010/11 soll die Mediengalerie in allen projektorientierten Veranstaltungen des Studiengangs eingesetzt werden. Den Schwerpunkt dieses Artikels bilden die didaktischen Dimensionen der Plattform und die Ergebnisse der Evaluation.

1 Ursprüngliche Motivation

Der Studiengang *Medieninformatik* an der Fachhochschule Osnabrück wurde vor mehr als zehn Jahren gegründet und ist heute ein erfolgreiches Bachelorprogramm mit technischem Schwerpunkt. Neben den technischen Fächern gibt es einige Module, die Theorie und Praxis der Medienproduktion und Usability vermitteln. Die didaktische Herangehensweise all dieser Medienveranstaltungen ist projektorientiert: Jedes Semester produzieren die Studierenden in den entsprechenden Praktika unterschiedliche Projekte wie Grafikdesign, Web-Projekte, Videofilme, 3-D-Animationen, Computerspiele oder andere komplexe Software.

In der Vergangenheit wurden diese Projekte den Dozenten direkt präsentiert oder sie wurden am Ende des Semesters als Abschlussarbeit auf CD-Rom, DVD oder USB-Stick eingereicht. Aufgrund dieses Verfahrens erlebten sowohl die Studierenden als auch die Dozenten regelmäßig, dass ein Großteil der Projekte in Büroschränken, auf diversen Festplatten oder in der Weite des Internets verschwanden.

Deshalb war die ursprüngliche Idee für das Projekt eine rein pragmatische, nämlich eine webbasierte Plattform zu entwickeln, um studentische Projekte zentral sammeln zu können. Studierende jedes Semesters sollten die Möglichkeit erhalten, ihre Arbeiten auf dieser Plattform zu veröffentlichen. Nach der Veröffentlichung sollten alle Studierenden und die jeweiligen Dozenten eines Kurses die Projekte ansehen, kommentieren und die Produktionsdateien herunterladen können. Zusätzlich sollten die besten Projekte einem Portalbereich zugewiesen werden können, der auch für Personen außerhalb der Hochschule zugänglich ist (öffentlicher Showcase).

Darüber hinaus sollte die „Mediengalerie“¹ vielfältige praktische Möglichkeiten bieten: Eingeschriebene Studierende können die gesamte Projektdatenbank durchstöbern, um Inspiration oder konkrete Lösungen für ein Problem zu finden. Dozenten können die Mediengalerie nutzen, um Projektabnahmen zu organisieren. Dozenten können außerdem die Anforderungen einer neuen Projektaufgabe durch die Präsentation von guten und schlechten Projekten aus früheren Semestern veranschaulichen. Studieninteressierte können die Projekte im öffentlichen Showcase durchstöbern, um einen Einblick in das Bachelorprogramm zu erhalten – was ihnen vielleicht bei der Wahl ihres Studiengangs hilft. Und externe Besucher wie Firmen oder andere Hochschulen können das Portal bei der Suche nach Mitarbeitern oder Kooperationspartnern nutzen.

Die Konzeption und Programmierung der Mediengalerie wurde im Rahmen von zwei Diplomarbeiten von Studierenden der Medieninformatik gestartet und wird inzwischen als internes Projekt vom Medienlabor² der FH Osnabrück weiterentwickelt.

2 Didaktische Dimensionen

Während der Konzeption und Implementierung erkannten wir (das Medienlabor-Team), dass die Applikation neben den pragmatischen Aspekten interessante didaktische Dimensionen bietet. Der wichtigste Aspekt ist die E-Portfolio-Funktion: Wird die Mediengalerie in allen Kursen als zentrales Werkzeug eingesetzt, pflegen die Studierenden automatisch ein einheitliches E-Portfolio vom ersten bis zum letzten Semester.

Im Sinne eines E-Portfolios erfüllt die Plattform daher diverse didaktische Anforderungen und fördert eine Vielzahl von individuellen Lernprozessen:

-
- 1 Link zu Pilotversion: <http://mediengalerie.fh-osnabrueck.de/>, Link zu Redesign: <http://mediengalerie.fh-osnabrueck.de/new>.
 - 2 Link zu Medienlabor: <http://www.ecs.fh-osnabrueck.de/medienlabor.html>

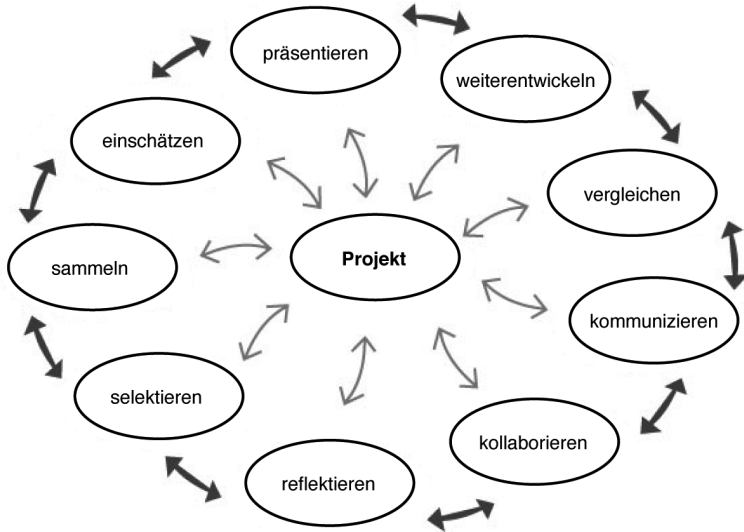


Abb. 1: Lernprozesse bei der Veröffentlichung eines Projektes in der Mediengalerie

Ein Hauptziel ist, die Studierenden bei der *Sammlung* ihrer Projekte zu unterstützen. Bei der Veröffentlichung jedes einzelnen Projektes müssen aussagekräftige Screenshots ausgewählt (*Selektion*) und prägnante Texte verfasst werden, die das Projekt entsprechend beschreiben (*Reflexion*). Bei Teamarbeiten müssen sich die Teammitglieder über das Material, das veröffentlicht werden soll, einigen (*Kommunikation*) und absprechen, wer welche Anteile produziert (*Kollaboration*).

Zudem kann die Anforderung, die eigenen Projekte zu beschreiben und mit Projekten von anderen zu *vergleichen*, Bewusstsein von Studierenden über ihren eigenen kreativen Prozess und die eigene *Weiterentwicklung* erzeugen. Projekte nach ihrem Projektabschluss in diesem „öffentlichen“ Raum *präsentieren* zu müssen kann die Herangehensweise an ein Projekt grundsätzlich verändern. So ist der Aspekt einer ständigen, projektbegleitenden *Selbsteinschätzung* (formatives Self-Assessment) ein integraler Teil des didaktischen Konzeptes der Mediengalerie.

Neben diesen projektgebundenen Lernprozessen kann die Plattform eine informelle („out-of-class“) Diskussion unter den Studenten erzeugen, indem Projekte Anderer im Portal kommentiert und bewertet werden. Hierbei werden Studierende für das Verhalten in sozialen Netzwerken sensibilisiert und müssen Kommunikationsregeln folgen. Somit entwickeln sie ihre Medienkompetenz

automatisch weiter und lernen, sich in Wettbewerbssituationen zu behaupten, Kritik zu formulieren oder mit Kritik umzugehen.

Darüber hinaus hofften wir, dass die Möglichkeit, ein besonders gutes Projekt für den öffentlichen Showcase zu realisieren, die Studierenden positiv motivieren würde. Sowohl die Qualität der individuellen Arbeiten als auch die gesamte Kursqualität könnten somit gesteigert werden.

3 Technisches Konzept und Funktionen

Sowohl technisch als auch konzeptionell wurde die Mediengalerie als eine Rich Internet Application im Sinne von Web 2.0 aufgesetzt: Um das „look&feel“ einer modernen Desktop-Anwendung realisieren zu können, wurde das Frontend auf der Basis von Adobe Flex mit dem Cairngorm-Framework entwickelt. Im Backend wird mit einer MySQL-Datenbank und einem Flash-Media-Server (Video-Streaming) gearbeitet.

Funktional integriert die Mediengalerie die Möglichkeiten einer „realen“ Ausstellung (in Verbindung mit Prüfungsanforderungen) mit der Usability eines modernen sozialen Netzwerkes:

- Studierende und Dozenten haben über ihren persönlichen Hochschul-Login zu jeder Zeit Zugang.
- Dozenten erzeugen „Container“ für bestimmte Aufgaben oder Meilensteine (Abb. 4).
- Container haben eine Startzeit und eine Zeit, zu der sie vom System geschlossen werden (i.d.R. das Abgabedatum).
- Studierende können ihre Projekte in den Containern veröffentlichen, solange die Container geöffnet sind.
- Alle Arten von Medienprojekten und Dateitypen können hochgeladen werden.
- Ein Projekt enthält eine Beschreibung, eine Bildergalerie (i.d.R. Screenshots), eine Projekt-Datei zum Download und Details über die Projektkategorie, Autor, Kurs, Dozent und Semester (Abb. 3).
- Studierende können ihre Projekte editieren, aktivieren, deaktivieren und löschen (Abb. 5).
- Die Studierenden entscheiden, ob ihre Projekte für den öffentlichen Showcase zugelassen werden dürfen oder nicht.
- Alle Projekte können von der Community eingesehen, bewertet und kommentiert werden.
- Ein öffentlicher Showcase kann ohne Login eingesehen werden (Abb. 2).
- Studierende haben Zugang zu ihrem persönlichen ePortfolio, das als Webseite oder als PDF ausgegeben werden kann.

- Dozenten entscheiden, ob ein Projekt dem öffentlichen Showcase zugewiesen wird.
- Studierende und Dozenten können ihr persönliches Profil editieren.
- Alle Nutzer der Mediengalerie können die Projekte nach Datum, Ranking, Klicks, Student, Modul, Semester oder Kategorie sortieren.



Abb. 2: Showcase-Ansicht



Abb. 3: Projekt-Ansicht: Beschreibung

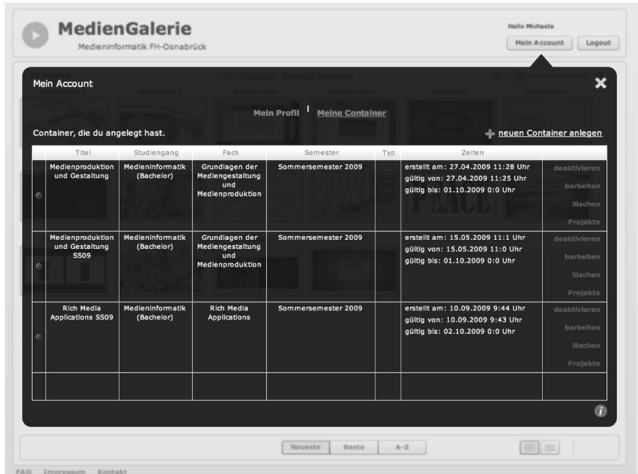


Abb. 4: Dozenten-Ansicht: Container

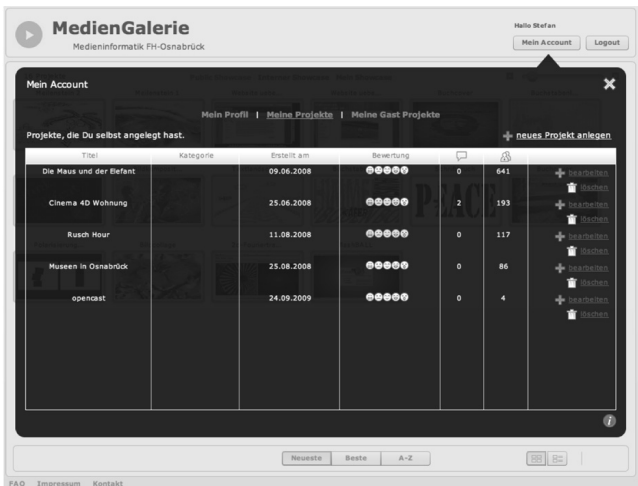


Abb. 5: Studierenden-Ansicht: Projekte

4 Evaluationskontext und Messinstrumente

Die Mediengalerie wurde im Sommersemester 2009 im Rahmen des Erstsemestermoduls „Grundlagen der Mediengestaltung und Medienproduktion“ erstmalig eingesetzt und evaluiert. 49 Studierende nahmen am Kurs teil. Um den Kurs zu bestehen, mussten fünf Meilensteine (Grafikdesign und Webseiten) pro-

duziert und bei der Abgabe dem Dozenten und den Kommilitonen präsentiert werden. Zusätzlich zu den „realen“ Präsentationen mussten die Studierenden ihre Projekte in einem entsprechenden Container der Mediengalerie veröffentlichen. Außerdem erhielten alle die Aufgabe, drei Projekte von anderen im Portal zu bewerten (Klick auf Smileys) und zu kommentieren (Texteingabe in Kommentarfeld). Der letzte Meilenstein war eine gelayoutete Mappe, die alle Meilensteine enthalten sollte.

Am Ende des Semesters beantworteten 23 der 49 Kursteilnehmer auf freiwilliger Basis einen Fragebogen. Das Durchschnittsalter dieser Gruppe war 22,6 Jahre, drei von den Testpersonen waren weiblich. Der Fragebogen war eine Kombination aus geschlossenen, offenen und halb offenen Fragen. Die halb offenen Fragen konnten mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden, aber die Studierenden sollten außerdem Gründe für ihre Antwort nennen (Abb. 6):

Hältst du den Einsatz der Mediengalerie für deine medienspezifischen Arbeiten für sinnvoll?
(z.B. Aufgaben aus Praktika, Hausarbeiten, ...)

☐ nein ☐ ja warum nein/ja?

.....

.....

.....

Abb. 6: Beispiel für die halb offenen Fragen.

Im Rahmen der qualitativen Auswertung wurden die Argumente der Studierenden zunächst pro Frage den Gruppen „positive Argumente“ und „negative Argumente“ zugewiesen. Im nächsten Schritt bildeten zwei Evaluatoren und -innen unabhängig voneinander aus ähnlichen Argumenten Cluster. Nach Vergleich der Cluster und gemeinsamer Definition der endgültigen Kategorien entstanden so für jede Frage jeweils ein positives und ein negatives modales Netz. Diese modalen Netze visualisieren die zur Frage gehörigen Cluster bzw. Kategorien und die jeweilige Anzahl von Argumenten (Abb. 7).

Zum Zeitpunkt der Fragebogenentwicklung wussten wir schon, dass die Studierenden bestimmte Probleme mit der Bedienung (Usability) der Applikation hatten. Für die Untersuchung waren diese Probleme jedoch zweitrangig. Unser Ziel war es, herauszufinden, ob die Studierenden die Plattform nach einem Semester intensiven Gebrauchs als hilfreichen Mehrwert oder eher als lästige Pflicht empfinden. Daher entschieden wir uns, den Fragebogen mit einer offenen Frage zu allgemeinen Verbesserungsvorschlägen zu beginnen und alle weiteren Fragen auf unser eigentliches Forschungsinteresse zu konzentrieren:

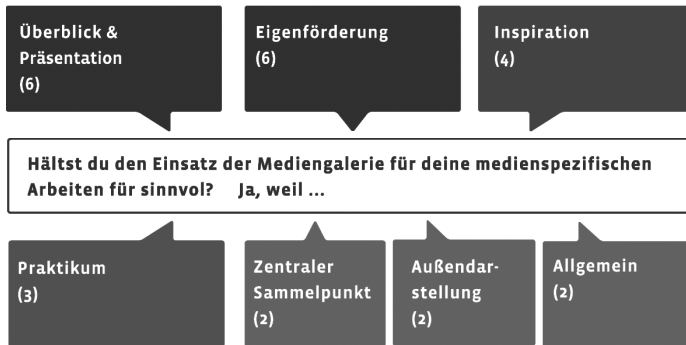


Abb. 7: Positives modales Netz zu Frage Nr. 3.

1. Hast Du Anregungen, Verbesserungsvorschläge, Kritik, Wünsche zur der Mediengalerie? (schreibe alles auf!) (offen)
2. Hast Du Dich in der Mediengalerie zurecht gefunden? (geschlossen)
3. Hältst Du den Einsatz der Mediengalerie für Deine medienspezifischen Arbeiten für sinnvoll? (z.B. Aufgaben aus Praktika, Hausarbeiten, ...) (halb-offen)
4. Findest Du es wichtig, Dir dort in Zukunft Projekte höherer Semester ansehen zu können? (halb offen)
5. Fändest Du es besser, wenn Dozenten das Bestehen eines Praktikums ausschließlich über die Mediengalerie kontrollieren und dafür keine ausgedruckten Praktikumsunterlagen mehr verlangen würden? (halb offen)
6. Wie empfindest Du verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten der Mediengalerie? (halb offen)
7. Wie findest Du die eigenen Kontrollmöglichkeiten Deiner Projekte in Bezug auf den Showcase? (geschlossen)
8. Hättest Du als Studieninteressierter den Showcase der Mediengalerie als hilfreich empfunden, um Dich über das Studium der Medieninformatik zu informieren? (halboffen)
9. Empfindest Du das Einpflegen von Projekten in die Mediengalerie als arbeitsaufwändig oder arbeits erleichternd? (offen)
10. Siehst Du negative Auswirkungen, die die Mediengalerie für Dich persönlich haben könnte? (offen)

5 Evaluationsergebnisse

Die folgende Zusammenfassung beschreibt die wichtigsten Ergebnisse der Fragebogenauswertung:

Frage 1: Die studentischen Antworten waren äußerst hilfreiche Hinweise und Vorschläge, um die Usability der Applikation für die neue Version zu verbessern. Dieses Redesign³ wurde Ende 2009 von einer weiteren Studierendengruppe getestet und soll im Herbst 2010 endgültig zur Verfügung stehen.

Frage 2: 17 Studierende fanden sich in der Plattform zurecht. 6 Studierende fanden sich nicht zurecht.

Frage 3: Die Mehrheit der Testgruppe bewertete die Mediengalerie als ein hilfreiches Werkzeug, um ihre Projekte zu sammeln und die Projekte von anderen zu durchstöbern (6 Argumente). Darüber hinaus wurde die Mediengalerie als ein sinnvolles Werkzeug bezeichnet, mit dem die Qualität der eigenen Projekte durch den Vergleich mit anderen Projekten verbessert werden kann (6 Arg.). Die Möglichkeit zur Inspiration ist ein weiterer positiver Aspekt (4 Arg.). Jede Kategorie des negativen modalen Netzes (z.B. „Zeitaufwand“ oder „Ideenklau“) hat jeweils nur 1 Argument.

Frage 4: Es ist eindeutig, dass die Mehrheit der Testpersonen es wichtig findet, Projekte aus höheren Semestern zu durchstöbern, um sich inspirieren zu lassen oder um Einblick in die Anforderungen zukünftiger Aufgaben zu erhalten (13 Arg.). Die negativen Argumente (2) hatten keine Signifikanz.

Frage 5: Neben 8 positiven Argumenten, die sich auf ökologische Aspekte (keine Druckkosten, kein Papierverbrauch) oder Zeitersparnis bezogen, zeigten 16 negative Argumente, dass die Studierenden die gedruckte Mappe als letzten Meilenstein bevorzugen. Im Falle der Abwicklung eines Praktikums nur über die Mediengalerie befürchteten einige Testpersonen, den Kontakt zum Dozenten zu verlieren (6 Arg.). Darüber hinaus wird gedrucktes Material als individueller und für das Modul ästhetisch passender empfunden (5 Arg.).

Frage 6: Für die Testgruppe war die Möglichkeit, Kommentare zu einem Projekt schreiben zu können, wichtiger als die Möglichkeit, Projekte zu bewerten, zu chatten oder zu sehen, wer online ist. Für viele waren diese Kommunikationsmöglichkeiten nicht wichtig.

Frage 7: Die Kontrolle darüber zu haben, ob ein eigenes Projekt in den öffentlichen Showcase darf oder nicht, war 13 Testpersonen wichtig. 2 TP war es nicht wichtig. 6 TP war es egal.

Frage 8: 12 ähnliche Argumente belegen, dass der öffentliche Showcase für die Testpersonen sehr hilfreich bei der Suche nach einem passenden Studienprogramm gewesen wäre. Die Studierenden schätzen den Einblick in die konkreten Studienaktivitäten sehr (10 Arg.) und sehen in dieser Möglichkeit ein Alleinstellungsmerkmal für die FH Osnabrück, da keine andere Hochschule Vergleichbares anbietet (2). Einige der negativen Argumente zielten auf die

3 Link zu Redesign: <http://mediengalerie.fh-osnabrueck.de/new>.

Tatsache, dass die Mediengalerie einen falschen Eindruck des Studiengangs erzeugen könnte, da es seinen Schwerpunkt in der Programmierung und IT-Technik hat, nicht in der Mediengestaltung (3 Arg.).

Frage 9: 21 negative Argumente zeigten, dass die Usability der Applikation unbedingt verbessert werden muss. Speziell das Editieren und Veröffentlichen von Projekten bewerteten die Testpersonen als unhandlich (11 Arg.) und zeitaufwändig (4 Arg.).

Frage 10: Die meisten der Testpersonen sehen keine negativen Auswirkungen, die die Verwendung des Medienportals für sie persönlich haben könnte. Nur 2 Studierende notierten negative Argumente. Die Möglichkeit des erhöhten Leistungsdrucks (2 Arg.) und des Kopierens der Ideen anderer (1 Arg.) wurden dabei als Gefahren genannt.

6 Fazit und Ausblick

Über ein negatives Ergebnis der Evaluation wären wir nicht überrascht gewesen. Denn wir sahen die Gefahr, dass die Studierenden die Plattform aufgrund ihres Prüfungskontextes als Kontrollinstrument und das Veröffentlichen von Projekten als zusätzliche, lästige Pflicht empfinden könnten. Auch erwarteten wir Proteste hinsichtlich der für alle offenen Kommentierungs- und Bewertungsfunktionen.

Jedoch zeigen die Ergebnisse der Evaluation deutlich, dass die Studierenden die Mediengalerie als ein sehr hilfreiches Werkzeug akzeptieren und sich die Plattform für ihren Studienalltag wünschen. Sie haben zudem von sich aus eine Reihe von positiven Argumenten aufgeführt, die von uns in der Konzeptionsphase als didaktischer Mehrwert erkannt wurden (s. Kapitel 2). Unsere Befürchtung, signifikant negative Evaluationsergebnisse zu erhalten, wurde in keiner Weise bestätigt. Die Summe der positiven Argumente ist insgesamt deutlich höher als die Summe der negativen Argumente.

Der Vorteil, über das gesamte Studium hinweg automatisch ein individuelles ePortfolio zu erzeugen, wurde von der Erstsemestergruppe nicht explizit genannt. Ein Grund hierfür könnte sein, dass die Studierenden sich im ersten Semester noch nicht bewusst darüber sind, was es bedeutet, über mehrere Semester hinweg all ihre Projekte mit Sourcedateien und Dokumentationen systematisch zu ordnen und zu sichern. Dieser Aspekt wurde jedoch bei informellen Diskussionen mit Studierenden im höheren Semester und einer Alumni-Gruppe als besonders wichtiges Merkmal der Plattform herausgestellt. Höhere Semester und Alumnis bedauerten es sehr, nicht die Möglichkeit gehabt zu haben, ihre Studienarbeiten in einem derartigen Portal zu sammeln.

Die Gründe für die Tatsache, dass Studierende überraschend offen für ein Portal wie die Mediengalerie sind – sogar im Kontext von Prüfungen – erscheinen vielfältig. Die „Generation Internet“ scheint eine grundsätzlich positive Haltung gegenüber sozialen Online-Netzwerken an den Tag zu legen. Viele Studierende sind es gewohnt, sich und ihre Interessen einer virtuellen, teils unbekannten Gruppe von Personen in Online-Communitys wie Facebook oder StudiVZ zu präsentieren und – darüber hinaus – sich sogar der Kritik dieser virtuellen Gruppe zu stellen. Eine Plattform wie die Mediengalerie im Kontext ihres Studienalltags zu nutzen scheinen die Studierenden als selbstverständlich zu empfinden. Anders gesagt: Eine solche Plattform zu nutzen ist für sie „normaler“, als eine solche Plattform *nicht* zu nutzen.

Die Pilotphase hat auch gezeigt, dass ein Werkzeug wie die Mediengalerie echtes Potenzial hat, die Dynamik und Qualität einer gesamten Veranstaltung zu verändern. Im Vergleich zu früheren Semestern schienen die Studierenden motivierter zu sein, hochwertiges, „veröffentlichbares“ Material zu produzieren. Weiterhin ist die Mediengalerie neben den „realen“ Kursaktivitäten ein zusätzlicher (virtueller) Raum, in dem soziale Kompetenzen wie Wettbewerbs- und Kritikfähigkeit erworben und geübt werden können.

Im nächsten Schritt wollen wir die Arbeit im „realen“ Kurs stärker mit dem virtuellen Raum der Mediengalerie verquicken. So sollen beispielsweise die Kursteilnehmer im Sinne des „Open-Source-Gedanken“ im Rahmen eines Pflicht-Meilensteins Projekte aus früheren Semestern herunterladen, analysieren, verbessern und neu veröffentlichen. Die Plattform soll bald ein zentraler Raum sein, in dem Studierende und Dozenten in einem kollaborativen Prozess Lösungen für gestalterische und technische Probleme finden und teilen können. Und natürlich hoffen wir, dass das Portal – neben seinem Nutzen im Studienalltag – für unseren Studiengang ein „Rich-Media-Advertisement“ wird. Und ein Indikator für moderne Lehre, die sich an den Bedürfnissen junger Menschen orientiert.

Weiterführende Literatur

- Ash, L. (2000). *Electronic Student Portfolios*. Skylight Training, Arlington Heights.
- Eythoff, T. et al. (2007). RIA – Hype oder geniale Lösung. *Java SPEKTUM*, 1, 35–38. Verfügbar unter: http://www.markus-schwalb.de/aboutme/RIA_javaspektrum.pdf.
- Fisch, M. & Gscheidle, C. (2008). Mitmachnetz Web 2.0: Rege Beteiligung nur in Communities. *Media Perspektiven*, 7, 356–364. Verfügbar unter: http://www.daserste.de/service/studie08_4.pdf.
- Häcker, T. (2007). *Portfolio: Ein Entwicklungsinstrument für selbstbestimmtes Lernen*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH.

- Herbert, E. A. (2007). *The Power of Portfolio: What Children Can Teach Us About Learning and Assessment*. San Francisco: Jossey Bass.
- Palfrey, J. & Gasser, U. (2008). *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York: Basic Books.
- Pelliccione, L. & Dixon, K. (2008). ePortfolios: Beyond assessment to empowerment in the learning landscape. In *Hello! Where are you in the landscape of educational technology? Proceedings ascilite Melbourne*. Verfügbar unter: <http://www.ascilite.org.au/conferences/melbourne08/procs/pelliccione.pdf>.
- Pelzl, M. (2008). *Virtuelle vs. reale soziale Netzwerke – Ein Vergleich*. München: Grin Verlag.